

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN STRATEGI
STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA KELAS
X MA AL AZHAR ANDONG SEMESTER GENAP TAHUN
2016/2017**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1
pada Jurusan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

HIDAYATUM MUALIM

A410130155

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN STRATEGI
STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN *TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR
DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA KELAS X MA AL
AZHAR ANDONG SEMESTER GENAP TAHUN 2016/2017**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

HIDAYATUM MUALIM

A410130155

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



Rita P. Khotimah, S.Si, M.Sc.

NIDN:0606027601

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA ENGAN STRATEGI
STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR
DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X MA AL AZHAR ANDNG TAHUN 2016/2017**

Yang diperiapkan dan disusun oleh :

Hidayatum Mualim

A410130155

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada hari Kamis, 12 September 2019

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Rita P Khotimah, S.Si., M.Sc
(Ketua Dewan Penguji)
2. Nining Styaningsih, Dra.M.Si
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Drs. Slamet H.W, M.M, M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)

()

()

()

Surakarta

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum

NIDN. 0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 6 Februari 2020

Penulis



HIDAYATUN MUALIM

A410130155

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN STRATEGI
STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X MA AL AZHAR ANDONG
SEMESTER GENAP TAHUN 2016/2017**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisa: (1) pengaruh strategi pembelajaran Student Team Achievement Division dan Teams Games Tournament terhadap hasil belajar. (2) pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar. (3) interaksi antara strategi pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar. Jenis penelitian kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen. Sampel penelitian diambil dengan Cluster random sampling dari populasi seluruh siswa kelas X MA Al-Azhar Andong. Teknik pengumpulan data dengan teknik angket, tes dan dokumentasi. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data dengan analisis variansi dua jalan sel tak sama dengan $\alpha = 5\%$. Hasil penelitian ini diperoleh: (1) ada pengaruh strategi pembelajaran Student Team Achievement Division dan Teams Games Tournament terhadap hasil belajar. (2) tidak ada pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar. (3) tidak ada interaksi antara strategi pembelajaran Student Team Achievement Division dan Teams Games Tournament serta minat belajar siswa terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: hasil belajar, minat belajar siswa, student team achievement division, teams games tournaments

Abstract

The purpose of the research are to analyze: (1) the effect of learning strategies Student Team Achievement Division and Teams Games Tournaments on learning outcomes. (2) the effect student learning interest of students for learning outcomes. (3) the interaction between learning strategies and learning interest of students on learning outcomes. Type of the research quantitative with quassi experimental design. Sample were taken by Cluster random sampling of the population of all students of class XMA Al-Azhar Andong. Data collection techniques by using questionnaires, tests and documentation. Before to the analysis, first tested the normality and homogeneity test. The hypothesis use unvalance two way analysis of variance with the result of this study showed: (1) there was the effect of learning strategies Student Team Achievement Division and Teams Games Tournaments on learning outcomes. (2) there was not effect student learning interest of students for learning outcomes. (3) there was not interaction between the learning strategies Student Team Achievement Division and Teams Games Tournaments and learning interest of students on learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, learning interest of student, student team achievement division, teams games tournaments

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar matematika digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi dalam proses belajar dan merupakan suatu puncak dari proses belajar. Menurut Supardi (2015) prestasi atau hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa berbentuk pengetahuan, sikap, keterampilan, kecerdasan, sosial, kepribadian dan moral. Prestasi atau hasil belajar diukur dengan menggunakan tes baku dan tes nonbaku serta nontes. Hasil belajar matematika merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam pemahaman materi selama proses belajar berlangsung.

Hasil belajar matematika penting namun pada kenyataannya hasil belajar cenderung belum sesuai harapan. Berdasarkan survey studi PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 69 dari 76 negara, sedangkan menurut TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) tahun 2015 Indonesia menduduki peringkat 36 dari 49 negara. Rata-rata skor prestasi matematika dan sains berturut-turut adalah 386 dan 406, masih berada signifikan di bawah skor rata-rata internasional. Hasil ujian nasional tahun 2016 pada jenjang Madrasah, pada tahun sebelumnya nilai matematika MA AL AZHAR ANDONG mengalami kenaikan yang cukup signifikan dengan nilai rata – rata 30,09 untuk kelas IPA, nilai rata-rata 26,71 untuk kelas IPS dan untuk kelas AGAMA reratanya 31,2.

Hasil belajar matematika bisa bersumber dari siswa, guru dan lingkungan. Faktor yang bersumber dari siswa yaitu minat belajar, keaktifan saat kegiatan pembelajaran, bakat dan motivasi siswa. Faktor yang bersumber dari guru yaitu strategi dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum inovatif. Faktor yang bersumber dari lingkungan yaitu teman-teman sekelas, tempat tinggal siswa, keluarga, fasilitas belajar siswa, kurikulum sekolah dan lain sebagainya.

Strategi *Student Team Achievement Division* merupakan strategi pembelajaran STAD yang merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan mudah untuk dilakukan. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Pembelajaran STAD dilakukan dengan cara membuat tim belajar yang mempunyai anggota 4 siswa.

Untuk membuat kelompok ini, siswa tidak boleh memilih sendiri. Lebih baik guru yang melakukan pembagian kelompok (Karunia dan Mokhammad, 2015: 45)

Strategi *Teams Games Tournaments* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Slavin, 2008: 184). Strategi pembelajaran *Teams Games Tournaments* memiliki kelebihan, yaitu: 1) menambah motivasi belajar siswa, 2) meningkatkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan, 3) melatih siswa untuk bersosialisasi, 4) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, 5) meningkatkan keaktifan siswa.

Minat belajar sangat berperan dalam proses pembelajaran. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010: 180). Dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami, sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan, maka siswa akan mengalami perubahan perilaku, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja terlahir dengan penuh kemauan dan tergantung dari bakat dan lingkungan yang ditandai oleh perubahan perilaku pada siswa.

Banyak penelitian yang telah dilakukan terkait dengan penelitian menggunakan strategi dan minat belajar diantaranya. Hasil penelitian Ehsan Alijanian, dkk (2012) tentang *The Effect of Student Teams Achievement Division Technique on English Achievement of Iranian EFL Learners* menunjukkan bahwa kelompok STAD memiliki prestasi signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa bekerja dalam metode tradisional. Slameto (2010:180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Teori diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang dikarenakan hal tersebut datang dari dalam diri seseorang yang didasarkan rasa suka dan tidak adanya paksaan dari pihak luar.

Penelitian ini guna untuk menganalisis dan menguji: (1) perbedaan pengaruh strategi pembelajaran dengan *Student Teams Achievement Division* dan

Teams Games Tournaments terhadap hasil belajar matematika (2) perbedaan pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika (3) perbedaan efek interaksi antara strategi pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Utama (2015: 32) penelitian kuantitatif menggunakan rancangan penelitian eksperimental atau korelasi sebagai kajian khususnya (*prototypical studies*) untuk mengurangi kekeliruan. Dalam penelitian kuantitatif bias dan subjektivitas sangat diperhitungkan / dihindari. Penelitian ini menggunakan desain eksperimental. Menurut Utama (2015: 57) desain kuasi-eksperimental merupakan pengembangan dari eksperimental sejati yang praktis sulit dilakukan, desain ini menyertakan kelompok kontrol, walaupun tidak dapat berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi kelangsungan eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Semester Genap di MA Al-Azhar Andong. Dalam penelitian ini melibatkan dua subjek yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen pembelajaran menggunakan strategi *Student Team Achievement Division* dan kelas kontrol menggunakan strategi *Teams Games Tournaments*. Kedua kelas dipastikan mempunyai kemampuan awal yang sama selanjutnya pada akhir penelitian diberikan tes untuk melihat perubahan setelah mendapat perlakuan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster random sampling* dan diambil dua kelas dari kelas X.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, angket dan dokumentasi. Teknik angket dan tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penilaian setelah pemberian materi. Sedangkan teknik dokumentasi berupa daftar nama dan daftar nilai Ulangan Tengah Semester siswa yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa.

Teknik untuk uji instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas tes menggunakan rumus *Product Moment* dan uji reliabilitas tes menggunakan rumus K-R.20. Sedangkan uji validitas angket menggunakan rumus

Product Moment dan uji reliabilitas angket menggunakan rumus *Alpha Cronsbach*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan analisis variansi dua jalan sel tak sama. Sebelum dilakukan analisis variansi terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas (Budiyono, 2009: 185). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *liliefors* dengan taraf signifikansi 5% dan uji homogenitas dengan metode *bartlett* dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dilakukan uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji analisis dua jalan dengan sel tak sama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan uji keseimbangan terhadap kelas sampel. Hasil uji keseimbangan diperoleh hasil $t_{hitung} = 0,339$ dan $t_{tabel} = 1,998$. Karena $t_{tabel} > t_{hitung} > -t_{tabel}$ yaitu $1,998 > 0,339 > -1,998$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang seimbang sebelum perlakuan.

Hasil uji validitas dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $r_{tabel} = 0,349$ dan disimpulkan bahwa untuk soal tes hasil belajar matematika terdapat 5 soal yang tidak valid dan 20 soal yang valid. Sedangkan, untuk soal angket minat belajar siswa terdapat 21 soal yang valid dan 4 soal yang tidak valid. Hasil uji reliabilitas dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $r_{tabel} = 0,349$ dan dapat disimpulkan bahwa untuk soal tes hasil belajar matematika diperoleh $r_{II} = 0,829$, karena $r_{II} = 0,829 > r_{tabel} = 0,349$, maka menunjukkan soal tes reliabel dengan kategori tinggi. Sedangkan, untuk soal angket minat belajar siswa diperoleh $r_{II} = 0,734$, karena $r_{II} = 0,734 > r_{tabel} = 0,349$ maka menunjukkan soal angket minat belajar siswa reliabel dengan kategori sangat tinggi.

Sebelum uji analisis data, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk membuktikan suatu data berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Metode yang digunakan dari hasil penelitian adalah metode Lilliefors dengan taraf signifikansi 5% dan dikatakan normal jika $L_{makshitung} < L_{tabel}$. Dari perhitungan diperoleh hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil analisis uji normalitas

Sumber	Kelas	$L_{makshitung}$	L_{tabel}	Keputusan
Strategi	Eksperimen	0,119	0,1556	Normal
Pembelajaran	Kontrol	0,131	0,1556	Normal
Minat Belajar	Tinggi	0,149	0,213	Normal
	Sedang	0,101	0,1542	Normal
	Rendah	0,144	0,220	Normal

Sumber : data diolah 2017

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $L_{makshitung} < L_{tabel}$. Ini berarti sebaran data yang dianalisis adalah normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Metode yang digunakan adalah metode Barlett dengan taraf signifikansi 5% dan dikatakan homogen jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Dari perhitungan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil analisis uji homogenitas

Sumber	χ^2_{hitung}	$\chi^2_{tabel} \leq \chi^2_{0,05;k-2}$	Keputusan
Strategi Pembelajaran (A ₁ dan A ₂)	0,451	3,841	Homogen
Minat Belajar Siswa (antara B ₁ , B ₂ , B ₃)	1,948	5,991	Homogen

Sumber: data diolah 2017

Berdasarkan pada tabel 2 diatas, dengan taraf signifikansi 5% diperoleh hasil bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Ini berarti antara variabel bebasnyamempunyai variansi yang sama atau dengan kata lain data yang dianalisis berasal dari populasi yang sama atau homogen.

Setelah data yang terkumpul dinyatakan berdistribusi normal dan homogen selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan uji analisis variansi dua jalan sel tak sama. Hasil perhitungan dapat di rangkum sebagai berikut:

Tabel 3 Rangkuman analisis analisis variansi dua jalan sel tak sama

Sumber	JK	Dk	RK	F_{obs}	F_{tabel}	H
Strategi Pembelajaran (A)	539,529	1	539,529	5,130	4,006	Ditolak
MinatBelajar Siswa (B)	546,354	2	273,177	2,597	3,155	Diterima
Interaksi (AB)	6,869	2	3,435	0,032	3,155	Diterima
Galat	6099,058	58	105,156	-	-	-
Total	7191,81	63	-	-	-	-

Sumber: data diolah 2017

Berdasarkan table 3 di atas hipotesis pertama diperoleh $F_A = 5,130$ dan $F_{tabel} = 4,006$. Karena $F_A = 5,130 > F_{tabel} = 4,006$ maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. Dengan demikian ada dampak yang berarti dari penerapan strategi pembelajaran *Student Team Achievement Division* dan *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar matematika. Untuk mengetahui strategi manakah yang memberikan pengaruh lebih signifikan terhadap hasil belajar matematika dapat dilihat dari rerata marginalnya pada tabel berikut:

Tabel 4 Rerata Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa

Strategi Pembelajaran	Minat Belajar Siswa			Rerata Marginal
	Tinggi	Sedang	Rendah	
Eksperimen	61,429	68,611	67,143	65,728
Kontrol	55	61,667	61,875	59,514
Rerata Marginal	58,215	65,139	64,509	

Sumber: data diolah 2017

Berdasarkan tabel 4 diatas terlihat bahwa rerata marginal untuk strategi *Student Team Achievement Division* yaitu 65,728 sedangkan rerata marginal untuk *Teams Games Tournaments* yaitu 59,514. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi *Student Team Achievement Division* lebih baik daripada strategi *Teams Games Tournaments*. Hal ini didukung dengan kondisi di lapangan bahwa selama proses pembelajaran dengan strategi *Student Team Achievement Divisionsiswa* lebih antusias dan lebih aktif. Ketika guru menyampaikan materi sebagian siswa antusias dan aktif menjawab pertanyaan yang guru berikan. Hal itu ditandai dengan siswa rajin mencatat, siswa bertanya apabila belum paham mengenai contoh yang diberikan, dan menjawab pertanyaan dari guru.

Setelah guru selesai menerangkan materi, siswa diberikan waktu untuk mempelajari sekaligus mencatat, hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan otak dan ingatan anak sebelum guru melakukan proses pembelajaran selanjutnya. Setelah diberikan waktu untuk mempelajari sendiri materi yang diterangkan kemudian guru memberikan sedikit pertanyaan. Proses pembelajaran selanjutnya adalah dalam bentuk diskusi, siswa dibagi menjadi 6 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Siswa secara kelompok mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru yang berkaitan dengan materi yang telah diterangkan guru. Salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Setelah diskusi kelompok diberikan kuis individu dari guru, dan setiap siswa mengerjakannya. Dengan demikian strategi *Student Team Achievement Division* lebih efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena strategi tersebut membantu siswa untuk berpikir mandiri dan mendorong siswa untuk memahami materi dan mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian Zolpen Putrawan Jopli (2014) yang menyatakan bahwa hasil belajar matematika dengan strategi *Student Team Achievement Division* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa pada kelas *Teams Games Tournaments*. Sementara itu, Trisnawati dan Dhoriva Urwatul Wutsqa (2015) menyatakan bahwa adanya permainan dan turnamen pada pembelajaran *Teams Games Tournaments* memungkinkan siswa belajar lebih rileks dan dapat menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hal tersebut juga sesuai dengan yang diungkapkan Ali Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 163) tentang kelebihan dalam penggunaan strategi pembelajaran *Student Team Achievement Division* diantaranya yaitu: (1) siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar (2) Melatih siswa dalam mengembangkan aspek kecakapan sosial di samping kecakapan kognitif (3) Peran guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator.

Berdasarkan hasil analisis hipotesis kedua diperoleh $F_B = 2,597$ dan $F_{tabel} = 3,155$. Karena $F_B = 2,597 < F_{tabel} = 3,155$ maka H_0 diterima, itu

artinya tidak ada pengaruh yang signifikan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa. Ada perbedaan minat belajar siswa tinggi, sedang dan rendah. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi belum tentu mempunyai hasil belajar yang baik begitu sebaliknya siswa yang memiliki minat belajar rendah belum tentu mempunyai hasil belajar yang kurang baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Menurut Diana Muslichatun, dkk (2016) yang menyatakan tidak ada perbedaan prestasi belajar aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah. Wahyuningtyas Yuli Istianti (2016) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh hasil belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis hipotesis ketiga diperoleh $F_{AB} = 0,032$ dan $F_{tabel} = 3,155$. Karena $F_{AB} = 0,032 < F_{tabel} = 3,155$ maka H_0 diterima, itu artinya tidak ada interaksi antara strategi pembelajaran dan minat belajarsiswa terhadap hasil belajar matematika. Jika dilihat pada masing-masing tingkat minat belajar siswa (tinggi, sedang dan rendah) strategi *Student Team Achievement Division* memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada strategi pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh hasil belajar matematika tidak bergantung pada strategi pembelajaran dan minat belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rino Richardo (2015) yang menyatakan bahwa tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan prestasi belajar matematika. Diana Muslichatun, dkk (2016) yang menyatakan tidak ada interaksi antara metode kooperatif tipe STAD dengan tipe TGT berbantuan media peta konsep dengan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. Ibrahim dan Nur Hidayat (2014) yang menyatakan tidak terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan kemampuan awal matematika dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Hasil yang konsisten tersebut ditunjukkan dengan melihat rerata marginalnya, hasil belajar pada strategi *Student Team Achievement Division* memberikan hasil lebih baik dibandingkan hasil belajar pada strategi *Teams Games Tournaments*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi

pembelajaran dan minat belajar siswa tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, serta mengacu pada hipotesis yang telah dirumuskan dengan taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) ada pengaruh strategipembelajaran *Student Team Achievement Division* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar. Hasil belajar matematika yang diberi perlakuan dengan strategi *Student Team Achievement Division* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar matematika yang diberikan perlakuan dengan strategi *Teams Games Tournaments*. (2) tidak ada pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar. Tidak ada perbedaan minat belajar siswa tinggi, sedang dan rendah. (3) tidak ada interaksi antara strategi pembelajaran *Student Team Achievement Division* dan *Teams Games Tournaments* dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Hasil belajar matematika tidak bergantung pada strategi pembelajaran dan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alijanian, Ehsan. (2012). The Effect of Student Teams Achievement Division Technique on English Achievement of Iranian EFL Learners. *Academy Publisher*, 2(9) 1971-1975, ISSN: 1799-2591.
- Budiyono. (2009). *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Eka, Karunia, Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ibrahim, dan Nur Hidayati. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa. *Jurnal AgriSains*, 5(2), 115-136, ISSN: 2086-7719.

- Kurniawan, Didik., dan Dhoriva Urwatul Wustqa. (2014). Pengaruh Perhatian Oran Tua, Motivasi Belajar, dan Lingkungan Sosial Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. Vol 1, no. 2 (*online*). Diakses pada tanggal 26 februari 2017 (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/2674>)
- Muslichatun, Diana, Sulisty Saputro, dan Widiastuti Agustina. (2015). Efektivitas Metode Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dan *Teams Games Tournaments (TGT)* Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Motivasi Berprestasi. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 105-114, ISSN: 2337-9995.
- Putrawan Jopli, Zolpen. (2014). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* Dengan Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Di Kelas VIII MTSN 2 Kota Bengkulu. *Skripsi*. FKIP, Pend. Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Bengkulu.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutama. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kartasura: Fairuz Media.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*: Medan: RajaGrafindo Persada
- Yuli Istianti, Wahyuningtyas dan Slamet HW. (2016). Eksperimen Pembelajaran Matematika Dengan Strategi *Braind Based Learning Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Banyudono Semester Gasal Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. FKIP, Pend. Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.